- students of language institutions of higher learning (on materials of the Spanish language). Abstract of thesis cand. of ped. sci] Saint-Petersburg, 1997. – 15 pp.
8. *Dvorak Tr.* Writing in the Foreign Language. Pp. 145-67 in B. Wing, ed., Listening, Reading, Writing: Analysis and Application. Middlebury, VT: 2006.
 9. *Omaggio A.C.* Becoming Proficient in Writing. Teaching Language in Context. Boston, Mass.: Heinle & Heinle Publishers, 1996.
 10. *Rivers W.M.* A Practical Guide to the Teaching French. New York: Oxford University Press, 2005.
 11. *Hillocks G.* Research on Written Composition: New Directions for Teaching Writing. Urbana, II, 2002.
 12. *Perkins K.* On the Use of Composition Scoring Techniques, Objective Measures, and Objective Tests to Evaluate ESL Writing Ability. TESOL Quarterly 27: 651-71.

Original article submitted 05.05.16;
revision submitted 20.05.16

УДК 378

КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ТЕХНИЧЕСКОМ ВУЗЕ

А.А. Хохлова¹, А.А. Нечаева²

Самарский государственный технический университет
433100, г. Самара ул. Молодогвардейская, 244
E-mail: khokhlova.anna@mail.ru

Рассматривается работа над темой Student's life с использованием игровых технологий коммуникативной направленности на примере игры Tower block в Самарском государственном техническом университете на 2-м курсе. Представлено теоретическое обоснование использования игровых технологий, дано описание игры. Основное внимание авторов сфокусировано на использовании игровых методов при подготовке студентов технического вуза.

Ключевые слова: *игровые технологии, коммуникативный подход, коммуникативная игра.*

Использование игровых методов в обучении настолько прочно и успешно вошло в практику, что никто уже не воспринимает их как что-то новое. Игровые методы перешли в категорию традиционных, хорошо освоенных. Но, следует отметить, данный факт нисколько не умаляет их достоинств. Игровые методы нашли свое место не только в раннем обучении. Использование игры не ограничено ни предметной областью, ни возрастом, ни содержанием. В данной статье

¹ Анна Алексеевна Хохлова, преподаватель кафедры иностранных языков.

² Алла Александровна Нечаева, старший преподаватель кафедры иностранных языков.

описан опыт работы с учебными играми на занятиях по иностранному языку в техническом вузе.

Необходимость качественной подготовки специалистов технического профиля требует внесения изменений в организацию процесса обучения. Многолетняя работа в вузе подтвердила эффективность использования игр в обучении студентов в Самарском государственном техническом университете. Важное место в процессе игрового обучения занимает выбор ситуации игрового взаимодействия. Под игровой ситуацией принято понимать совокупность обстоятельств и отношений, создающих то или иное положение. Необходимо подбирать ситуации, которые будут способствовать коммуникации, найдя отражение в высказываниях. Для создания мотивации к общению нужны условия и обстоятельства, которые вызывают у говорящего потребность говорить, используя при этом свои профессиональные коммуникативные умения [1].

Для игровых методов обучения характерны активизация мышления и самостоятельное творческое принятие решений. Роль преподавателя заключается в организации, руководстве, соучастии в учебном процессе [2]. В основе игрового обучения лежит принцип непосредственного участия, который обязывает преподавателя сделать каждого студента участником учебно-воспитательного процесса, в котором каждый действует, ведет поиск путей и способов решения предлагаемой проблемы. Преподаватель подобно режиссеру руководит ходом событий, но остается как бы за кадром. Такое обучение позволяет сформировать коммуникативные умения и навыки путем вовлечения студентов в активную учебно-познавательную деятельность [3].

Игровые методы обучения включают в себя деловые игры, учебные игры, деятельностные игры, инновационные игры и т. п. С точки зрения содержания круг задач, решаемых с помощью технологий игрового обучения в техническом вузе, можно разделить на две группы:

- ориентированные на развитие коммуникативных умений (например, вести беседу, дискуссию, решать межличностные конфликты и т. д.);
- нацеленные на углубление опыта анализа предлагаемой ситуации общения (самоанализ в общении партнеров, анализ ситуации в целом).

В игровой технологии обучения представлено предметное и социальное содержание будущей профессиональной деятельности, для овладения которой и организуется обучение в вузе. При этом у студентов появляется личностный смысл в обучении, так как он видит очертания будущей профессии. В использовании игровых технологий для формирования иноязычных коммуникативных умений апробируются различные приемы введения студентов в игровые ситуации. С учетом специфики предмета «Иностранный язык» можно подбирать многочисленные варианты игры: работа с видео- и аудио-

записями, описание конкретной ситуации с опорой на демонстрационный материал (текст, рекламный проспект, иллюстрации, презентации), изучение конкретной ситуации, создание проблемной ситуации, кейс-метод, ролевые игры, игры с карточками и т. д.

Содержание учебной игры определяется конкретными учебными целями, содержанием профессиональной деятельности студентов, целями и предметным содержанием общепрофессиональной подготовки будущих специалистов-инженеров, местом учебной игры в образовательном процессе, степенью включенности учебной игры в учебную деятельность студентов. Кроме того, игровое обучение фиксируется в рабочих программах, описывается в сопутствующих методических рекомендациях и паспортах оценочных средств (приложения к РП).

Важным аспектом в разработке и проведении учебных игр на занятиях по иностранному языку является лексико-грамматический материал (лексические структуры, выражения, термины, предложения-клише и т. д.), составляющий языковую базу той иноязычной коммуникативной деятельности, которая стимулируется в ходе учебных игр. Языковой материал составляет две группы единиц: единицы, хорошо известные студентам, но подлежащие дополнительной активизации (так как они могли бы быть задействованы в игровой иноязычной коммуникации), и новые единицы.

Выбор той или иной игры кроме всего прочего обусловлен и уровнем подготовки студента – от Elementary до Advanced. На более продвинутых уровнях усложняются игровые ситуации, лексический и грамматический материал, а также задача говорящего. Студенту уже необходимо не просто дать ответ, но и, возможно, предложить решение проблемы. Горизонт настолько широк, что в процессе игры зачастую имеют место вариации и импровизация. В каждой группе студентов одна и та же игра развивается по-разному.

В данной статье в качестве примера работы с играми рассмотрим игру Tower block из пособия Intermediate Communication games, 1996, автор – Джил Хадфилд. Пособие представляет собой разработку нескольких игр для уровня Intermediate. Первая часть пособия – заметки для преподавателя, представляющие собой описание цели, лексический и грамматический материал и инструкции к играм. Вторая часть – фотокопируемый раздаточный материал для игр.

Уровень данного пособия соответствует уровню студентов 2-го курса в Самарском государственном техническом университете. В 3-м семестре по дисциплине «Иностранный язык» согласно рабочей программе изучается тема *Student's life* в разделе «Образование в России и за рубежом». Так, в рамках указанной темы успешно используется игра Tower block («Студенческое

общежитие»), в которой студентам необходимо догадаться, в какой комнате и на каком этаже живут студенты, изучающие различные специальности. В игру можно играть группой от 7 до 46 человек. На подготовительном этапе вводится минимум необходимой лексики и грамматики – этот материал не является чем-то принципиально новым, он уже хорошо знаком студентам:

- предметы и названия специальностей;
- хобби;
- предлоги места;
- специальные вопросы и оборот *there is/are*.

Обучаемым раздаются карточки с информацией о студентах, живущих в общежитии, но информация в карточках не дает явного ответа, а только намекает:

INFORMATION CARD

YOU STUDY CHINEESE AND ARE HAVING A LOT OF TROUBLE WITH THE PRONUNCIATION. YOU WISH YOU HAD QUIETER ROOM SO YOU COULD CONCENTRATE. ON YOUR LEFT THERE IS A SOCIOLOGIST AND ABOVE YOU THERE IS A POLITICS STUDENT. BOTH OF THESE SPEND THE WHOLE TIME ARGUING AND SHOUTING AND HAVING ENDLESS HEATED DISCUSSIONS. THE WALLS ARE SO THIN YOU CAN HEAR EVERY WORD – AND A LOT OF NONSENSE IT ALL IS. YOU ARE HEARTILY SICK OF THE WORDS "PARAMETER", "SITUATION", AND "VIA-BLE". AT LEAST THE ROOM ON YOUR RIGHT IS EMPTY.

В ходе игры обучаемые должны опрашивать друг друга и заполнить на доске или на отдельном листе план каждого этажа с расселением, например:

FLOOR PLAN

	<i>Room 1</i>	<i>Room 2</i>	<i>Room 3</i>	<i>Room 4</i>	<i>Room 5</i>	<i>Room 6</i>
<i>Third floor</i>	<i>2 African students</i>	<i>Maths student</i>	<i>Sociologist</i>	<i>Chinese student</i>	<i>empty</i>	<i>Russian student</i>
<i>Second floor</i>						
<i>First floor</i>						
<i>Ground floor</i>						

Чтобы выполнить простое на первый взгляд задание и восстановить правильную картину, нужно изучить достаточно много информации с карточек, задавать вопросы и отвечать на вопросы:

- Who lives next to/between/on the left/on the right?
- Is there above/below ... student?
- Are the students interested in music?

- Who plays the cello?
- Can he/she hear barking during the day?
- Do they have late-night discussions?

Ход игры может варьироваться, всегда есть место экспромту. В зависимости от способностей обучаемых возможно в самом простом варианте ограничиться вопросами-ответами, а на продвинутом уровне преобразовать данную игру в ролевую. Игра в большей степени направлена на коммуникацию. Чтобы выполнить поставленную задачу, необходимо говорить. Атмосфера игры позволяет обучаемым немного раскрепоститься, они не боятся сделать ошибку или задать неправильный вопрос, они просто начинают говорить. В ходе игры, пусть и искусственно, создается необходимость говорить, появляется мотив.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Мамигонов В.Г., Мамигонова Т.А. Педагогические игры: содержание и возможности // Советская педагогика. – 1981. – № 2. – С. 96–101.
2. Абдрахманова Л.В. Формирование иноязычных коммуникативных умений у студентов технического вуза в процессе реализации профессионально-дискуссионной игровой технологии: Монография. – Самара: СамГупс, 2010. – С. 36–37.
3. Андреева Г.М. Социальная психология: Учебник. – М.: Изд-во МГУ, 1980. – 440 с.

Поступила в редакцию 06.05.16;
в окончательном варианте 20.05.16

UDC 378

COMMUNICATION GAMES FOR TECHNICAL STUDENTS

A.A. Khokhlova¹, A.A. Nechaeva²

Samara State Technical University
244, Molodogvardeiskaya St., Samara, 443100
E-mail: khokhlova.anna@mail.ru

The paper gives the outline and example of communication games usage. The game "tower block" is used for 2 year students of Samara state technical university studying the topic "Student's life". The paper gives the theoretical and practical description.

Keywords: *communication methods, communicative approach, communication games.*

¹ Anna A. Khokhlova, Lecture of Foreign Languages Department.

² Alla A. Nechaeva, Senior Lecture of Foreign Languages Department.

REFERENCES

1. *Mamigonov V.G, Mamigonova T.A.* Pedagogicheskie igry: sodержanie I vozmozhnosti [Pedagogical games: content and opportunities] // Soviet pedagogy. 1981. № 2. – p. 96–101.
2. *Abdrakhmanova L.V.* Formirovanie inoyazychnyh kommunikativnyh umenij u studentov tekhnicheskogo vuza v protsesse realizatsii professional'no-diskussionnoj igrovoj tekhnologii: monografiya [The formation of foreign language communicative abilities at a technical college in the course of implementation of the professional discussion gaming technology: a monograph]. Samara: SamGups, 2010. – p. 36–37.
3. *Andreeva G.M.* Sotsial'naya Psikhologiya: uchebnik [Social Psychology: a textbook]. M.: MGU, 1980. – 440 p.

Original article submitted 06.05.16;
revision submitted 20.05.16

УДК 378

ЭПИСТЕМИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ И СОСТОЯНИЯ

Л.Н. Юровицкая¹, В.В. Доброва²

Самарский государственный технический университет
443100, г. Самара, ул. Молодогвардейская, 244
E-mail: victoria_dob@mail.ru

Проводится анализ, выявление сходств, различий и взаимосвязей некоторых эпистемических состояний и характеристика концептуального поля «Эпистемические состояния». Применяется методика когнитивного моделирования, разработанная проф. В.М. Савицким. Выявляется признаковый состав (содержание), денотативная область (объем) и структурная соотнесенность рассматриваемых понятий.

Ключевые слова: *концептуальное поле, эпистемические состояния, когнитивная позиция, ментальная модель, логический оператор.*

На рубеже тысячелетий сформировалась гуманистическая парадигма лингвистических изысканий, в рамках которой феномены ментальности, культуры и языка стали изучаться в комплексе единой системы инструментальных категорий семиотики и когнитивной науки. В эту область исследо-

¹ Лариса Николаевна Юровицкая, кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков.

² Виктория Вадимовна Доброва, кандидат психологических наук, заведующая кафедрой иностранных языков.